

# Análisis de los valores en dos videojuegos de Quantic Dream

**BEYOND**  
TWO SOULS™

**DETROIT**  
BECOME HUMAN

**quanticdream**



UNIVERSIDAD  
**COMPLUTENSE**  
MADRID

Facultad de Ciencias de la Información  
Grado en Periodismo

Autor: Pedro Fernández Martín  
Tutor: Héctor Fouce Rodríguez



*Fecha: 17 de mayo de 2019*

# Índice

RESUMEN .....	1
ABSTRACT .....	1
1. INTRODUCCIÓN .....	2
1.1. PLANTEAMIENTO - JUSTIFICACIÓN DEL TEMA .....	3
1.2. OBJETIVOS .....	5
2. DESARROLLO .....	6
2.1. ESTRUCTURA .....	6
2.2. METODOLOGÍA.....	6
3. ANTE LOS TÍTULOS DE QUANTIC DREAM .....	7
3.1. JUGABILIDAD .....	9
3.1.1. ELECCIONES.....	12
3.2. DETROIT: BECOME HUMAN .....	14
3.2.1. PERSONAJES.....	15
3.2.1.1. CONNOR .....	15
3.2.1.2. MARKUS .....	17
3.2.1.3. KARA.....	18
3.3. BEYOND: TWO SOULS.....	20
3.3.1. PERSONAJES.....	21
4. LO QUE SE MUESTRA EN LOS JUEGOS .....	24
4.1. SOBRE VALORES .....	24
4.1.1. PAZ .....	25
4.1.2. BIEN .....	26
4.1.3. JUSTICIA.....	28
4.1.4. LIBERTAD .....	29

4.1.5. AMISTAD .....	30
4.2. ALMA.....	31
4.2.1. RELIGIÓN .....	33
4.3. SOCIEDAD .....	34
5. CONCLUSIONES .....	35
6. FUENTES CONSULTADAS .....	36

## RESUMEN

La industria de los videojuegos es una de las mayores a nivel mundial en torno al entretenimiento y la comunicación. Dentro de ella es posible alterar la forma de comunicar, ya que existe la opción de hacer vivir al usuario una historia en primera persona, dependiendo del tipo del juego. De esta manera se consigue hacer al receptor convertirse en emisor al mismo tiempo. Por ello cabe destacar la importancia de identificar y analizar qué valores se muestran y cómo se logra llevar a cabo esta experiencia de juego y a la vez de comunicación.

Para ello se han elegido dos videojuegos que utilizan la inmersión del usuario como primera persona. El primer título elegido es *Detroit: Become Human* y el segundo es *Beyond: Two Souls*, ambos del estudio *Quantic Dream*. Con estos dos juegos podremos analizar la evolución de los valores que desarrolla el usuario según sus comportamientos y las situaciones que se vayan presentando en el juego.

**Palabras clave:** videojuegos, valores, moral, libertad, bien, mal, jugabilidad.

## ABSTRACT

Videogames industry is one of the largest in the world in terms of entertainment and communication. Within it, depending on the type of game, it is possible to modify the way of communicating, as there is an option in which users can be personally involved in the story. In this manner the receiver becomes a sender at the same time. Therefore, it is important to identify and analyse which values are shown and how to carry out this gaming experience and communication at the same time.

For this purpose, two videogames which use user's immersion as the first person have been chosen. The first one is *Detroit: Become Human* and the second is *Beyond: Two Souls*. They both are from the Quantic Dream studio. With these two games we will be able to analyse the evolution of developed values by users according to their behaviour and situations that arise in game.

**Key words:** videogames, values, moral, freedom, good, bad, gameplay.

## 1. INTRODUCCIÓN

Los videojuegos nos muestran mundos imaginarios y mundos reales en los que evadirnos por un tiempo, y nos proponen jugar dentro de ellos. El mundo existente o ficticio que nos muestran los videojuegos es creado por alguien, para ser consumido por alguien. Los juegos se han convertido, con el paso del tiempo, en el modo de comunicación más persuasivo y penetrante de todos los conocidos. Al fin y al cabo su mecánica comunicacional se trata en trasladar una historia a un receptor, pero con la premisa novedosa de que este receptor se ve inmerso dentro de la historia de forma activa. Dentro de esa dinámica el jugador puede decidir elegir una u otra cosa, pero no puede elegir si seguir o no con la acción en juego, ya que la historia se paralizaría.

La literatura tiene la capacidad de sacarnos de nuestra realidad y hacer que nos centremos en las esperanzas, sueños y conflictos de otros, pero los videojuegos consiguen darnos la sensación de tener el control, de ser autores de nuestro propio destino. (Parkin, 2016: 168)

Hasta la llegada del videojuego, tanto el cine como la literatura te invitaban a trasladarte a un relato de forma pasiva, se creaban *mundos ficcionales* (Planells, 2015: 40-67) en los que los autores te trasladaban a la historia que te querían contar. Se generaban mundos que podían ser posibles o fantasiosos. Pero no era necesario que realizaras ninguna acción, como en los videojuegos. En la literatura, tu mente era la encargada de dar forma o medio a ese relato propuesto, y en el cine el medio estaba ya propuesto y solo había que limitarse a consumirlo. Con los videojuegos esa concepción cambia. Te adentran en la narración y te hacen ser el protagonista de la misma, ya sea en primera persona; como narrador omnisciente; o como mero espectador de los hechos. El jugador decide lo que va a pasar. La comunicación cambia drásticamente.

Todo videojuego es portador de mensajes, ya sean buenos o malos, y de una ideología definida. Presentan un relato a seguir en el que el jugador se deja llevar por un sistema de control total, ejercido en ambas direcciones. Por un lado del que lo crea hacia el que lo juega, y por otro de quien lo juega hacia la historia, ya que quien lo juega es el encargado de guiar la escena hacia determinada opción u otra.

Es importante entender, analizar y estudiar este nuevo fenómeno comunicativo. Se debe saber como se trata de comunicar dentro de ellos, y en qué medida y cómo se vierten

valores en los videojuegos. Adentran a quien los juega en un camino, el cual tienes que seguir si quieres conseguir los logros o pasar de pantalla, y como último propósito llegar al final del juego.

Para ello y sirviéndonos de referencia el estudio de videojuegos Quantic Dream, veremos en la medida de lo posible como comunican este medio y los valores que muestran sus dos últimos videojuegos *Beyond: Two Souls* que data de 2013 y el más reciente del 2018 *Detroit: Become Human*. Ambos juegos se caracterizan por la forma peculiar que tiene este estudio de trasladar la historia a quien lo juega, y por la conciencia de su creador David Cage de intentar transmitir emociones a través de este medio. En estos títulos la jugabilidad está basada en las elecciones que puedes realizar, y en base a esas elecciones como se desarrolle la historia, tendrá un devenir u otro.

## **1.1. PLANTEAMIENTO - JUSTIFICACIÓN DEL TEMA**

Los videojuegos son una especie de fragmento de vida donde podemos vivir vidas diversas, desarrollar facultades, conocer mundos o ciudades extrañas, o simplemente, pasar un buen rato. Pero también los videojuegos nos muestran que mundos reales o virtuales pueden ser vasos comunicantes y que las decisiones tomadas en uno u otro nos pueden afectar en cualquiera de ellos. Incluso nos permite optar entre seguir o cuestionar las reglas que conducen nuestra vida en uno u otro espacio. (Rodríguez Prieto, 2016: 22)

Analizar y ver cómo se formulan discursos dentro de los videojuegos es una tarea que todavía está en proceso de evolución, como la misma industria y el devenir de sus contenidos. En el futuro surgirán muchos otros análisis (Ciaurriz Velasco, 2009; Díez Somavilla, 2016; Etxeberria-Balerdi, 2016; Planells, 2015; Rodríguez Prieto, 2016) de este medio como ya se llevan produciendo desde su creación hace ya más de una treintena de años. Se deberá poner énfasis en el corpus que se analiza, y las diferentes peculiaridades y dinámicas propias del medio. Como ya se hicieron y siguen haciéndose de la cinematografía o la literatura.

En la actualidad ya hay una gran oferta de teorías y libros narrando las dinámicas internas que componen los videojuegos y cómo se pueden crear grandes historias a través de este soporte. Este contenido es esencial para el corpus de este trabajo, pero no es el principal objetivo al que queremos llegar. Por ello se darán síntesis de las formas

de comunicar en los videojuegos para poder pasar a lo principal que se quiere tratar con este trabajo.

La intención del mismo se basa en acotar la acción de dos juegos concretos, *Detroit: Become Human* y *Beyond: Two Souls*, dentro de un estudio específico, *Quantic Dream*. En ellos se puede apreciar la evolución que ha llevado en el estudio desde sus inicios y creación en el 1997. Su primer título *Omikron: The Nomad Soul* que sacaron a la venta en el 1999 para PC, daba comienzo a una forma diferente de concebir el medio y la forma de comunicar a través de él. En este título se contó con la colaboración de David Bowie, desde ese momento la colaboración de actores con el estudio fue clave, sobre todo para los últimos dos títulos analizados, ya que gracias a los avances que se dieron durante el transcurso de los años y el trabajo con actores, se ha podido capturar de mejor manera los gestos y aspectos de comunicación kinestésica. Después del primer título vinieron *Fahrenheit* y *Heavy Rain*, mucho más exitosos, que mostraron rasgos muy característicos de lo que iban a ser las dinámicas de jugabilidad dentro de todos los títulos del estudio. Los juegos pretenden generar tensión, introducirnos en sus historias y mimetizarnos dentro de sus personajes.

Los temas tratados en los títulos elegidos son eternos en cualquier plataforma: la muerte, la marginación o lo diferente. Todos ellos son tratados con cierta incertidumbre, ya que se debe esperar a que los capítulos se desarrollen y en ambos juegos las acciones más poderosas ocurren al principio y al final de los juegos.

Es interesante ver el progreso que se da en el planteamiento desarrollado en un mismo estudio y su evolución en lo que respecta a la forma de representar o mostrar diferentes valores. Debido a que la temática de los dos juegos es diferente se podrá comprobar de forma distinta el planteamiento que se hacen dentro de cada uno de ellos sobre determinadas cuestiones. Son interesantes para este análisis ya que su dinámica de juego se basa en las elecciones que tomarás con los personajes que aparecen en ellos y la forma en que estas elecciones condicionan el futuro a corto, a medio y a largo plazo dentro de la historia haciendo que se desarrolle por un camino u otro.

Se debe recalcar que en estos juegos normalmente el que decide los actos es quien lo juega. Los actos que hace el personaje con el que jugamos, para bien o para mal, los

realizamos nosotros mismos ya que somos quienes lo controlamos y condicionamos. En estos juegos se reflejan en cierto modo el mundo en el que vivimos y las diversas estructuras en las que vivimos dentro de la sociedad.

Ambos títulos son catalogados por el Código PEGI como para mayores de 18 años por tener, según lo expuesto en ambos juegos: *uso de violencia* y *lenguaje soez*. Por lo que se tratarán los valores de estos juegos con una perspectiva adulta, sin atender a que podrían ser recibidos de forma distinta por personas más jóvenes.

Los videojuegos son, en todo caso, la forma de arte y diversión más reciente y como tal, de la que más se desconfía. [...] Cualquier medio nuevo encuentra una resistencia similar, un miedo al cambio. (Parkin, 2016: 14)

## **1.2. OBJETIVOS**

Lo perseguido en este trabajo es dar muestras de forma simple y comprensible de los mecanismos internos que tienen los videojuegos para mostrarnos historias. Para ello se analizarán los dos títulos y se mostrarán qué historias nos presentan para después de haber visto ambas, observar y explicar qué valores se exhiben y de qué manera, haciendo hincapié en unos valores propuestos. También ejemplificando y exponiendo por qué es importante la muestra de esos valores y la proyección que se dan de ellos, sacando ciertas conclusiones.



## **2. DESARROLLO**

### **2.1. ESTRUCTURA**

El trabajo abarcará desde diferentes puntos de vista el tema de los valores que se proponen, dentro de los dos videojuegos elegidos. Constará de dos partes, una en la que se expondrán ambos títulos, y de lo que tratan, haciendo un desglose de su historia y sus personajes. Se ahondará en los mecanismos que tiene el medio, los videojuegos, para transmitirnos las historias que se quieran contar. La otra parte tratará sobre los valores elegidos, y se verá de qué forma se muestran en los juegos, este punto contará también con un breve contexto aclaratorio sobre los valores y sus diferentes modos de enunciarse. Tras todo esto, se expondrán las conclusiones a las que se han llegado.

### **2.2. METODOLOGÍA**

En la elaboración de este trabajo se ha realizado un análisis de cada uno de los títulos propuestos, y un background a nivel global del mundo de los videojuegos, para entender sus dinámicas comunicacionales y con ellas poder investigar la forma en la que presentan valores, el objeto de este estudio. Para ello se ha utilizado una metodología mixta: por un lado la adquisición del conocimiento en este campo, y por otro la práctica de haber probado los dos videojuegos seleccionados, para así tener de primera mano la experiencia de cada uno de los juegos.

Los títulos tienen la opción de una rejugabilidad bastante extensa, y son títulos en los que para basarnos en conceptos concretos citaremos, no el videojuego en su amplia extensión, sino los capítulos de los videojuegos que se manifiesten de algún modo los conceptos de los que vayamos a hablar.

En primer lugar expondremos los videojuegos seleccionados dotándolos de un contexto dentro del lenguaje y la forma en la que se nos presentan por medio de las dinámicas que intervienen dentro de su medio. Enunciaremos lo peculiar de cada título, coincidencias lógicas que se den dentro de ellos. Después pasaremos a analizar y sintetizar el objeto de estudio, los valores que se muestran y cómo se muestran.

### 3. ANTE LOS TÍTULOS DE QUANTIC DREAM

En este apartado vamos a intentar dar luz al contenido de los juegos analizados en este trabajo. Según David Cage (Cage, 2008), el jugador en estos juegos se convierte en un *codirector* y un *coautor*, ya que guía la acción dentro del videojuego, y decide dentro de todas las posibilidades que se han creado. No somos espectadores como en los medios clásicos (literatura o cine), somos sujetos de la acción, (Parkin, 2016: 27) por lo que el autor del videojuego nunca tiene un control absoluto de su obra, ya que dependerá de lo que decida realizar el jugador, aunque guiado por los logros u objetivos marcados por el autor para que la historia fluya como estaba prevista. El autor de la obra debe pensar en todas las posibilidades que se pueden realizar y las posibles acciones que se den en cada escena, dotando de cohesión tanto a objetivos, como a personajes. El *personaje jugador* o *PJ* (Planells, 2015: 139) puede enunciarse de muy diversas formas dentro del videojuego, y en estos casos concretos se generan *personajes autónomos*, con una personalidad propia más o menos estructurada, que se manifiestan como los héroes de las historias que van a suceder en los videojuegos, exponen sus dudas, miedos y objetivos en cada capítulo. Las acciones disponibles dentro de la trama siempre van relacionadas con las intenciones y motivaciones explicadas en el diseño del videojuego, con una presentación coherente dentro de la trama de la historia. Estos personajes ganan expresividad y poder de transmisión de emociones gracias a los avances en la captura de los movimientos kinestésicos y de la expresión del rostro que ha desarrollado el estudio Quantic Dream, característico por trabajar con actores del mundo del cine como Ellen Page y Willem Dafoe en *Beyond: Two Souls*.

La estructura en ambos juegos está constituida por capítulos, que hacen continuar la historia. Al final de cada episodio el juego te muestra las acciones que has realizado, y porcentajes de lo que ha elegido la gente en cada ocasión. Como exponía Parkin (2016: 17) los videojuegos son cada vez más sociales e inclusivos; nos intentan educar y nos preparan para ser personas de provecho en la vida, por ello ver lo que ha hecho la mayoría de gente es algo gratificante desde el punto de vista de la unión dentro de la comunidad, aunque hay que destacar que ambos juegos no tienen posibilidad de jugarse en modo multijugador. Por el contrario estos títulos huyen de las puntuaciones, niveles

y trofeos. El esfuerzo y el logro es ver terminado el capítulo y ver cómo se desarrolla la historia. (Parkin, 2016: 41)

Uno de los grandes alicientes que tienen estas historias es poder vivir situaciones que difícilmente podrías experimentar en la vida real, ya sea por su imposibilidad o utopía, o por el mero hecho de no tener las molestias propias de los viajes del mundo real; ofrece un tipo de turismo que resulta más cómodo, seguro, barato y accesible (Parkin, 2016: 99). En el caso de estos dos videojuegos, lo propuesto sería imposible de vivir en nuestro mundo, pero dentro de ellos podemos explorar por ejemplo el atractivo de un mundo futurista lleno de androides, visto desde el punto de vista de las máquinas. Nos convertimos en una persona diferente a nosotros mismos y se crea un vínculo, te mimetizas con el personaje y realizas las acciones que realiza él por sí mismo. En este sentido los juegos analizados han tenido un problema, sobre todo en *Beyond : Two Souls*, ya que el personaje que controlas, Jodie, no cambia su comportamiento dependiendo de lo que elijas, sobre todo se ve esta premisa al cambiar de capítulo, ya que la historia, al estar contada en forma no cronológica, da la sensación de reiniciar la actitud de Jodie en cada cambio de escena.

La música también es algo importante para estos títulos y ambos gozan de tener una gran banda sonora, dotada de premios en el sector. A través de ella se busca dotar de mayor emotividad a las acciones, genera tensión, alegría o tristeza. El ambiente creado por ello te traslada dentro del mundo de ficción. Crea conflictos que tienes que resolver, por medio de un lenguaje de causa y efecto, nos ofrece respuestas a las interrogantes que se plantean. (Parkin, 2016: 80)

La interactividad es una de las características centrales que diferencian a los juegos de los medios pasivos, como las películas. En ellos interpretamos un papel y en la mayoría de ocasiones nos encontramos en una situación de poder (Parkin, 2016: 134). En este sentido los videojuegos exponen un modo único para poder conocer el mundo propuesto y las situaciones de poder que en él se dan. Tiene gran importancia el relato, porque gracias a él todo estará justificado como veremos más adelante.

Por cuestiones de extensión, en este trabajo no se podrán exponer la totalidad de ambos juegos, ya que su fondo es muy amplio. Los dos rondan las 10 horas de juego eligiendo

su modo menos extenso, ya que dependiendo de las opciones elegidas la historia se alarga o se acorta, y hay situaciones que pueden darse o no. Si se quieren jugar todas las posibilidades que ofrecen ambos títulos, el tiempo se iría a más del doble de duración. Por ello en el trabajo se expondrán los capítulos con mayor interés para lo que se quiera contar.

La clasificación de estos títulos como la de la mayoría del mercado en la actualidad es muy compleja, ya que dentro de los títulos se reúnen muchas cualidades y características de muchos géneros. Ambos títulos estarían dentro de lo que la industria denomina como *AAA*, juegos con una elaboración más compleja, con un enfoque empresarial de *superventas*, con lo que ello conlleva (mayor número de difusión y estrategia de marketing). Los títulos mostrados en este trabajo encajarían dentro de varias de las clasificaciones mostradas en la tesis de Rebeca Díez Somavilla (2016: 137-141), en: arcade, aventuras, estrategia, acción y lucha.

A través de estos títulos se intenta atraer a una experiencia diferente de juego, mucho más intuitiva y atractiva para toda clase de público. Hay grandes dosis de *cinematecas* para exponer ciertos apartados de las historias y abundancia de *quick time event* para controlar determinadas acciones dentro del juego o peleas, haciendo que la jugabilidad sea mucho menos importante.

### **3.1. JUGABILIDAD**

Los videojuegos, en tanto que objetos que se producen en un marco social, cultural y económico determinado, pasan por un proceso de creación, consolidación y consumo parecido, si bien están dotados de algunas particularidades notables. (Planells, 2015: 95)

El modo en el que el jugador puede interactuar con la historia es bastante particular, y bastante diferente como ya hemos comentado. En este tipo de juegos se pueden generar mundos a través de las mecánicas, de los personajes, de las acciones, de los objetivos... Se crean *mundos ludoficcionales* que encierran una completa estructura que pasaremos a explicar a continuación (Tost y Boira, 2015: 85-118; Planells, 2015: 95-128).

Las mecánicas son las reglas fundamentales del juego. El jugador las debe aceptar y respetar para que la partida sea posible y justa. (Tost y Boira, 2015: 93)

Lo primero que define las *mecánicas* suele ser el entorno donde se desarrolla el juego. El jugador se relaciona con el medio a través de botones y joystick, que harán que su personaje se desenvuelva en la trama y se desarrolle de forma lógica.

El *principio del modelo lógico* alude a la característica de estabilidad de los mundos ludoficcionales y contempla, a su vez, un conjunto de subprincipios que son los de no contradicción, razón suficiente y composibilidad limitada. (Planells, 2015: 117)

El juego no puede percibir ser posible e imposible a la vez, ya que sería algo contradictorio. Todo lo creado existe por alguna razón, jugar y que la acción se desenvuelva. Y todo ello está limitado dentro de unos marcos que encierra el propio juego. En estos, los mundos son diferentes, Antonio J. Planells recoge en su libro *Videojuegos y mundos de ficción* el planteamiento sobre mundos posibles y no posibles de Marie-Laure Ryan (Planells, 2015: 59) en el que ambos juegos se pueden ver representados.

Los mundo posibles no actuales son aquellos que creemos que se podrían dar pero no lo hacen en la actualidad: su distancia y relación con los mundos actuales dependen de las llamadas relaciones de accesibilidad. (Planells, 2015: 59)

En este caso podríamos tener en *Detroit* una distopía sobre el futuro de la ciudad americana en el año 2038. Los mundos no posibles tratan de que, (Planells, 2015: 59) «las relaciones de accesibilidad de los mundos actuales no permiten el acceso a ellos», como pasaría en *Beyond* con los sucesos paranormales que en él se muestran.

Esta y otras teorías son las que recoge Planells, (2015: 95-145) para la terminología de *mundo ludoficcional*, que basa la creación de estos mundos en tres aspectos clave: «las relaciones entre ficción y reglas de juego, la estructura de mundos y la progresión interactiva, y finalmente, la cuestión del usuario».

Dentro del propio mundo del videojuego se puede crear lo que el desarrollador quiera, dentro de unos ordenes lógicos. Los *mundos ludoficcionales* están contruidos en base a unas normas o variables lógicas (Planells, 2015: 98-115). Están estructurados en sistemas de mundos posibles conexionados, estables y autónomos. Son modelos estáticos y diseñados para ser autenticables por uno o más jugadores. Establecen mecanismos de retroalimentación y dependencia entre su dimensión lúdica y su

dimensión de ficción. Están metalépticamente naturalizados. Y participan del modelo ecológico del transmedia.

Según su función los mundos ludoficcionales pueden ser (Planells, 2015: 121-124), mundos posibles primarios (MPP), mundos posibles secundarios (MPS), mundos posibles narrativos (MPN) y mundos posibles extraludoficcionales (MPE).

Los juegos analizados presentan tanto MPPs, como MPNs. Los MPP son los necesarios para crear la acción lúdica. Forman parte de la estructura central de todo *mundo ludoficcional*. El jugador debe completarlo para avanzar en el juego. Son la columna vertebral de todo el entramado de mundos, donde se realiza el juego. Los MPN suponen la lectura narrativo-audiovisual que niegan categóricamente la posibilidad de juego o la restringen en algún modo. En este tipo de mundos se presentan los *quick time event* (QTE<sup>1</sup>, a partir de ahora) y las *cutscene*, que sirven para presentarnos determinados hechos, y para realizar determinadas acciones.

Las *cutscenes* que han ido imponiendo en los actuales videojuegos son vistas por Juul como una desconexión entre el *play time* y el *fictional time* a favor de una concepción distinta del paso del tiempo que no puede alterar los estados del juego. (Planells, 2015: 146)

Los QTE en los títulos analizados se utilizan para diferentes acciones, pueden ser cotidianas como abrir una puerta, o elegir entre ciertos ítems (donde no queda desnaturalizado), o pueden servir para pelear, en donde este tipo de controles puede llegar a no generar inclusión en las acciones. En los momentos de lucha los QTE en muchas ocasiones aletargan la acción ya que para interactuar con la acción se congela levemente el tiempo para que actúes con los controles, y hace que la acción se trabe.

La influencia del cine en el videojuego es innegable, tanto en el diseño de personajes y espacios como en cuanto a sonido y perspectiva. (Planells, 2015: 145)

Estos juegos tienen una estructura lineal, lo que hace vislumbrar una experiencia esencialmente narrativa del *mundo ludoficcional*. En los inicios de ambos juegos, se pretende presentar a los personajes e ir tejiendo, poco a poco, los lazos que acabarán relacionándolos entre sí. Este tipo de modo se hace también en otros modelos de contenidos audiovisuales como las series o las películas. (Planells, 2015: 189)

---

<sup>1</sup> Son cinemáticas con interacción de botones o controles que generan que la acción progrese.

La acción supone no solo una mera posibilidad, sino la principal forma de tránsito entre distintos mundos estáticos y rediseñados y, por ende, la esencia de todo videojuego. (Planells, 2015: 135)

Balance de la acción en estos juegos no se da con el típico *high score* se da dramáticamente por medio de *ingame* o *cutscenes*, como ya hemos enunciado en los MPN. Se debe de crear una identidad intermundos, una conexión entre los distintos mundos que configure como única la identidad de cada uno de los personajes, objetos y espacios. Esta identidad en tránsito permite no solo el reconocimiento de los personajes dentro del *mundo ludoficcional*, sino además resulta clave para la ficción transmedia, en estos casos los extras de los juegos.

Dentro de estos mundos creados ambos juegos tienen un espacio delimitado donde el jugador se puede mover y buscar ítems o diferentes sucesos que nos ayudarán en el futuro cercano de la historia.

### 3.1.1. ELECCIONES

Ambos juegos se nos presentan como títulos en los que las elecciones tienen gran importancia en el devenir de la historia. Esto es cierto, pero cabe destacar que en *Detroit* las acciones y las elecciones que realices tienen mucho más peso que en *Beyond*, son transversales a la historia, mientras que en *Beyond* solo tienen peso en el capítulo que estés jugando y en el último capítulo, que saldrán personajes o no dependiendo si han muerto o sobrevivido en la historia.

La vida nos lleva situaciones sin solución satisfactoria. Hemos de optar por una acción u otra, pero ambas dañaran a alguien inevitablemente. El diferencial de bien o mal en cualquier sentido es infinitesimal. No hay escapatoria. La toma de una decisión así es un cuchillo que se clava en carne propia. (Latorre, 2019: 193)

El planteamiento de las elecciones no es algo novedoso en los juegos. Como exponen en el libro *Vida Extra* de Gina Tost y Oriol Boira (2015: 101) se lleva haciendo desde el 1987, en el juego *Maniac Mansion*, en el cual se vio ya la idea de múltiples finales en función de las acciones del jugador, que tenía la posibilidad de jugar con varios personajes. Cada mundo posible solo puede relacionarse con un personaje y sus vivencias. (Planells, 2015: 190)

Estas elecciones siempre son decisión del jugador pero van enmarcadas dentro de las opciones dadas por el juego, y los entornos que en ellos se crean. En ocasiones el videojuego se inventa excusas para poder realizar los caminos prefijados. En estos juegos las elecciones que se hagan tienen cierta repercusión. En *Beyond* algunos personajes mueren o viven en el transcurso del juego, y en el final de él, que te da a elegir entre la vida o la muerte, aparecerán en uno u otro lado. Una acción que muestra el poco peso de las elecciones en *Beyond* es la escena de *La fiesta*, donde escojas lo que escojas, el desenlace de la interacción con los adolescentes que aparecen será el mismo, e incluso con los mismo diálogos.

Sin embargo en *Detroit*, según lo que elijas en la historia podrás llegar al final del juego con todos los personajes vivos o hacer que todos mueran, dependiendo de las acciones que realices. Las alternativas elegidas se muestran en ramificaciones después de cada capítulo. Estas decisiones tienen consecuencias a corto, medio y largo plazo, y algunas de ellas hacen que se bloqueen acciones en el futuro. La mayoría de conversaciones y situaciones tienen más de una solución, lo que cambiará la alternativa que se tome en la trama de la historia. Los diálogos tienen un papel clave en ambos títulos, ya que de ellos se pueden generar nuevas vías, y modifican las relaciones entre los personajes.

Una acción intencional es una acción causada por razones. Las razones están compuestas por deseos y creencias; el deseo de  $X$  y la creencia de que la acción  $A$  conduce a  $X$ , es una razón que causa la acción  $A$ . (Abitbol y Botero, 2005: 134)

Esta secuencia es la que se realiza en las acciones del juego. Dependiendo de lo que elijas, tomara un camino u otro, la historia se bifurcará para un lado u otro. En ocasiones las actuaciones no siempre son dicotómicas u opuestas, sino que pueden realizarse varias de las que te dan a elegir, en otros casos tienes que optar por una u otra. El juego nos va dotando de razones para que hagamos algo determinado, y se pide la acción directa del jugador. Esto se ejemplifica en la teoría de la elección racional.



### 3.2. DETROIT: BECOME HUMAN

La historia de este juego transcurre en la ciudad de Detroit en el año 2038, y nos muestra un mundo futurista en el que los humanos han sido sustituidos por androides en muchos de los trabajos más primarios. Hay diferentes modelos de androides que desempeñan diferentes funciones, desde las más básicas como las domésticas o de carga, hasta más elaboradas como la educación o la investigación. La utopía de un mundo en el que las máquinas ayudan a los hombres en el devenir de su futuro se vuelve distopía cada capítulo que sucede, ya que los androides toman autoconciencia y empiezan a actuar como humanos. Llevados por sus sentimientos cometerán crímenes y delitos, a los androides con este tipo de comportamientos en el juego se les designará con el nombre de *divergentes*.

Como dice José Ignacio Latorre en su libro *Ética para máquinas* (Latorre, 2019), todo avance tiene un coste y en este sentido *Detroit: Become Human* nos muestra los costes que se presentan en este mundo futurista. Un mundo en el que los humanos tienen máquinas con apariencia antropomórfica y que realizan todo tipo de trabajos.

La construcción de este título está constituida por diferentes capítulos que tienen una evolución temporal lineal. Consta de 32 capítulos con diferentes finales para muchos de ellos. El juego crea un completo universo dentro de las tres historias que nos presentan a través de los personajes de los protagonistas, que en momentos puntuales se entremezclan. La trama va sobre las dificultades que se encuentran los tres protagonistas, Kara para ser libre, Markus para ser el líder de la revolución y Connor, dependiendo de lo que elijamos, para ser quien defina si la revolución prosigue y consigue el éxito o el fracaso.

En la historia cobran importancia diferentes instituciones. La policía de Detroit donde trabajan para detener a los divergentes y preservar el orden preestablecido. CyberLife, la empresa encargada de crear a los androides y también la que debe solucionar el problema que han creado. Los medios de comunicación que dan cobertura a todo lo que sucede en este mundo, con tres cadenas diferentes, la CTN cadena nacional de corte conservador, la KNT también nacional pero no tan conservadora y el Canal 16 la cadena local de Detroit.

Aborda los temas que trata con cierta profundidad y elegancia ya que el envoltorio está muy bien conseguido, la ciudad de Detroit y los estamentos que la gobiernan. Trata sobre temas reales, en un mundo distópico en el que la humanidad podría estar en peligro con opción a que se extinga.

Se ve claramente como los androides son tratados por los humanos como máquinas. Pero el juego te muestra que los androides también pueden tener sentimientos, actuar como humanos y son prácticamente iguales a las personas; tienen conciencia de sí mismos, esto incita a pensar en que no hay tantas diferencias, aunque en la realidad sí las hay, ya que se trata de aparatos programados. Los personajes generan cierta empatía a la hora de jugar con ellos, por ello dependiendo de lo que se elija en el transcurso del juego se crearán amistades más fuertes o enemistades.

### **3.2.1. PERSONAJES**

En este juego tienes la posibilidad de controlar a tres personajes diferentes, con sus correspondientes vidas. La trama de la historia hará que sus caminos se crucen, y sus historias se entremezclen en momentos puntuales. Dos de ellos, Connor y Markus, tienen mucha importancia en la historia del otro, ya que pueden ser enemigos o aliados dependiendo de las acciones que hayas elegido con anterioridad. Mientras que Kara, la otra androide, tendrá un camino más independiente de los otros principales. La trama de este juego es muy extensa, esto se ve reflejado en que la historia tiene una gran cantidad de personajes.

#### **3.2.1.1. CONNOR**

Es el primero que presenta el juego, y se trata de un androide investigador de la policía (detective), que muestra una dicotomía interna entre apoyar a los humanos, para los que trabaja y cumple órdenes y misiones, o a los *divergentes* que son androides como él. Esta elección la debe tomar el jugador a través de acciones cotidianas como por ejemplo mostrar emociones hacia su compañero humano de la policía, Hank, para que el androide tome conciencia de sus sentimientos. En este personaje vemos desde el primer capítulo la desconfianza que tienen ciertos humanos a los androides, sucede desde el

primer capítulo en el que le envían para salvar a una niña secuestrada por un divergente, y la madre se vuelve histérica al enterarse que la vida de su hija está en manos de otro androide.

A través de Connor vemos el mundo de la delincuencia, de los males que han traído consigo los androides y los divergentes. Es un androide de última generación, específicamente diseñado para ser un investigador, y tiene opciones como crear simulaciones de los acontecimientos pasados en los crímenes a través de las evidencias que encuentre en las escenas, recreando acontecimientos pasados. Su única misión es encontrar divergentes y capturarlos, pero en esa misión, dependiendo de los actos que realicemos, podemos hacer que el personaje se vuelva un divergente. Esto será el tema central de la historia, y hará que en el futuro de Connor sea uno de los partícipes de la revolución de los androides o que sea sustituido por un modelo mejorado.

En su trama vemos a personajes secundarios, la mayoría de ellos policías y delincuentes o divergentes. El principal de ellos es Hank Anderson, teniente de la policía de Detroit que acompaña a Connor en las misiones. Es un policía con un pasado brillante, pero que en el momento en el que se nos presenta tiene problemas con el alcohol a causa de haber perdido a su hijo en un accidente. El teniente Hank Anderson nos regala algunos de los mejores momentos de todo el videojuego gracias a su particular sentido de la ética y su humana forma de ver las cosas, pudiendo influir en un posible futuro comportamiento de Connor.

Otro personaje es Amanda, asesora de Connor quien le recuerda que es un androide y que debe de cumplir con su investigación. Era la maestra de Kamski, creador de los androides y de Ciberlife, un millonario que está apartado de la empresa, pero que si la revolución no prospera se verá como volverá a la empresa.

Hay otros muchos personajes secundarios la mayoría policías o que tienen que ver con la dinámica policial (asesinos, ladrones, chivatos), que aportan tramas secundarias. También nos dan información sobre la sociedad del Detroit futurista. Por ejemplo el Bar de Jimmy donde Connor busca a Hank por primera vez, es un bar libre de androides, donde no se les permite pasar.

Connor es central para la trama y el devenir de la historia, ya que de él depende que la historia de los androides termine bien. Se muestra un androide oprimido y liberado o un eslabón en los planes de la empresa *Ciberlife*. Puede ser alguien que cumple las normas establecidas sin plantearse el origen de las mismas o decidir tener una autoconciencia. Esto se logra a través de lo que vayamos realizando por lo que en el fondo, entroncan con nuestra manera de entender a aquellos que nos rodean. Ser humano (en el sentido más amplio) o, por el contrario, continuar siendo una máquina. Este personaje supone una excelente herramienta narrativa.

### **3.2.1.2. MARKUS**

Es el antagonista de Connor o su compañero en la causa, depende de lo que se elija en la historia. Markus es una especie de mesías para los divergentes, que liderará la revolución de los androides en busca de su libertad. Era un prototipo creado para servir a los humanos en labores domésticas, pero que gracias al dueño que tuvo, vivió los privilegios de la riqueza y la cultura. Carl Manfred, el dueño de Markus, era un pintor famoso y un hombre compasivo que se esforzó en tratarlo con respeto y cariño, haciéndole consciente de su identidad e individualidad.

Los humanos somos capaces de pensamiento abstracto, somos conscientes de nosotros mismos, creamos arte, tecnología, ciencia. (Latorre, 2019: 85)

Markus vive en una fantasía, un mundo irreal para los demás androides. Desde el primer capítulo nos muestran lo que tiene que lidiar un androide, un recado inofensivo como ir a comprar pinturas para su dueño, puede pasar de ser inofensivo a un aviso de que no todos los humanos los quieren. Depende de por donde optemos ir, Markus sufrirá diferentes agresiones, unas mayores que otras, en ellas se muestra el descontento de parte de la población con los androides que quitan trabajo a los humanos.

Lo característico de este personaje es que será el líder de la revolución que quieren plantear los divergentes a los humanos, esta revolución podrá ser pacífica o violenta. En este tema tendrán importancia los personajes que le acompañan y también las propias premisas morales del jugador, que podrá elegir entre ser más agresivo o pacífico, firme o amable en sus acciones y peticiones.

Markus es enviado al vertedero después de ser acusado de matar a su dueño y atacar a su hijo Leo, en una escena donde rompe con sus principios de máquina para liberarse de las ataduras de los humanos. El hijo del pintor es adicto a la droga de moda de este mundo distópico llamada *crystal rojo*, y por ello no mantienen una relación muy buena. Después de salir del vertedero buscará y llegará a Jericho, lugar donde se esconden más androides divergentes. En este lugar aparecerán los demás personajes secundarios, los principales son: North, una androide sexual que no quiere hablar demasiado sobre su pasado, odia a los humanos y quiere luchar contra ellos; Josh, la contra posición a North, es un androide docente y apoyará una marcha pacífica; y Simon es un androide doméstico que era uno de los líderes de Jericho cuando llega Markus.

En relación a este personaje aparecen muchos más androides secundarios, y a través de ellos quien juega se da cuenta de la conciencia de las máquinas y de su lucha por la libertad de su *pueblo*. Con este personaje puedes terminar consiguiendo liberar a los androides, o muerto, ya sea en manos de Connor o de los humanos. Una de las grandes bazas que se juegan en el juego es la opinión de los actos de Markus no solo en Jericho y por parte de sus compañeros, sino en la opinión pública, y cómo sus actos la condicionan a su favor o en su contra. Si tiendes a las acciones pacíficas se verá mejor la causa de los androides. A través de este personaje se muestra un amplio rango de personajes de la sociedad, y de clases sociales dentro de la misma.

### **3.2.1.3. KARA**

Al igual que Markus es una androide destinada a tareas domésticas. En este caso no tiene la suerte de servir a alguien como el dueño de Markus. Se encuentra en una familia disfuncional donde falta la madre y el padre desarrolla actos violentos hacia Kara y su hija Alice. En ella se ve de primera mano el odio de los humanos a los androides desde el punto de vista doméstico, ya que convive con Todd, el padre, y su hija Alice. El padre es un adicto al *crystal rojo* que no tiene trabajo, porque los trabajos que realizaba han sido sustituidos por androides. Muestra un personaje que odia a los androides y una zona deprimida en donde viven, al lado de obras para la ampliación de la ciudad. La primera vez que controlamos a Kara no podemos hacer nada solo mover la cámara para mirar la escena que pasa alrededor: Todd buscándola en la tienda, ya que según él había

sido atropellada, pero el juego deja entrever que le dio una paliza que la dejó totalmente inhabilitada.

En la trama de Kara aparecerán otros androides y personas que le ayudarán a escapar hacia la frontera con Canadá, país más tolerante con los androides. En el trayecto de su huida se encuentra con personas buenas como Rose, una mujer que trabaja en el campo con su hijo Adam y que ayuda a androides divergentes a huir y esconderse. Luther es un personaje que aparece siendo malo, pero después acompañará a Kara en su huida hacia una vida en libertad, era el androide de Zlatko, un hombre que decía ayudar a androides a salir del país pero que en realidad los engañaban para crear criaturas totalmente desfiguradas.

En la fuga, Kara se cruza con numerosos androides y otros personajes. En este caso la divergencia aparece en una escena de violencia sobre Alice a la que la androide defenderá en contra de lo que le ha dicho su amo. Desde ese momento Alice será como la hija de Kara, y de hecho al final del juego descubrimos que Alice también es un androide, algo bastante insólito porque era el primer androide infantil que veíamos en el juego. Es una creación para llenar el hueco en personas que hayan perdido un familiar de pronta edad, un hijo pequeño. Aunque esto es algo ilógico desde el punto de vista ético, ya que un androide está hecho para realizar trabajos no para suplantar a un humano, y en este personaje es donde vemos uno de los fallos de la historia del juego o al menos una incógnita que contradice el mundo creado por el videojuego.

En esta historia cobra mayor importancia el interés propio que el de la comunidad, las decisiones que puede tomar Kara son siempre decisiones enfocadas en su propia supervivencia o en la de Alice. De hecho es una de las opciones que tienes para conseguir la libertad y pasar la frontera en Canada es sacrificar a uno de tus amigos androides para salvarte tú.

Los personajes secundarios tienen gran peso en los tres personajes principales, porque por ellos y para ellos realizarás las acciones que hagas. Markus se guía y hace lo que hace por los androides de Jericho, Connor por Hank o Amelia, y Kara por Alice y una vida mejor. A través de ellos también vemos los estragos que producen los androides en las personas y en la ciudad.

### 3.3. BEYOND: TWO SOULS

La historia de este videojuego presenta a Jodie Holmes una chica que está unida a un alma llamada Aiden. El juego muestra cómo su vida está condicionada desde su nacimiento por este hecho. La historia de ciencia ficción nos muestra la vida de este personaje desde que es una niña de 8 años y durante el transcurso de 15 años. Vemos la evolución del personaje y las diferentes fases vitales que pasa; el abandono de su familia, la entrada en un programa científico para analizar sus poderes, su reclutamiento por la CIA y su afán de ser libre, uno de los ejes principales de la trama. Esta historia está dividida en 26 capítulos que se pueden jugar de forma cronológica, en la remasterización realizada para la PlayStation 4<sup>2</sup> (juego analizado), y de forma no cronológica. Esta última forma presenta la historia con un formato más confuso, ya que los saltos que propone el juego en ocasiones hacen que falte contexto o datos sobre lo que sucede entre medias, ya que por ejemplo veremos que en un capítulo odiamos a un personaje y en el siguiente capítulo es el hombre de nuestra vida, hecho un tanto anómalo en la historia que se solventa posteriormente.

En el juego se podrá controlar únicamente a Jodie, el personaje central y al ente que habita en su cuerpo, Aiden. Esto hará que la protagonista esté dotada de diferentes “poderes” o atributos a lo largo de la historia que ayudarán al personaje, como mover cosas, poseer personas o matar a gente a distancia gracias a los poderes que nos proporciona Aiden.

Este comportamiento genera acciones muy diversas, y sobre todo muy extrañas a la hora de poder decidir lo que quiere realizar el jugador. Ya que en ocasiones los intereses de Aiden y de Jodie son distintos y contrapuestos. Esto sucede en un capítulo que Jodie queda con Ryan, su superior en la CIA, y tiene que preparar la cena, recoger la casa para que la cita salga bien. Mientras que Jodie se molesta por que todo marche, tenemos la opción de boicotear todo lo que Jodie haga por medio de Aiden, y lo más ilógico es que hagas lo que hagas la cita terminará mal. Esto muestra lo enunciado anteriormente, que

---

<sup>2</sup> Un aporte sobre el soporte, ambos han sido analizados en la PlayStation 4. *Beyond: Two Souls* tiene una versión anterior y originalmente salió al mercado en PlayStation 3.

en este título las elecciones que realices darán un giro para que la historia siga por los cauces en los que estaba propuesta.

Las acciones desfavorables siempre irán relacionadas con Aiden, ya que tendremos la opción de matar a alguien, ser más malos y rebeldes al romper o destruir determinados objetos o personajes. También estas acciones están obligadas por el curso de la historia. Jodie cuando es pequeña entra en un programa del *DPA*<sup>3</sup>, es reclutada por un programa secreto de la CIA y al final huye de todo para ser libre. A través de los episodios podemos ver los traumas de Jodie a lo largo de su vida. La historia cuando Jodie es adolescente, refleja la soledad de no poder relacionarse con personas de su edad, y cuando lo hacer ser tachada de “bicho raro”. El ansia de libertad va a ser una de las constantes de la historia, al igual que conocerse a sí misma. Es un videojuego sobre el descubrimiento, la madurez, lo desconocido, lo paranormal y la muerte. Muestra ambos lados del mundo, la vida como algo oscuro lleno de entes y más allá como algo luminoso donde te juntas con tus seres queridos.

Las personas que acompañan a Jodie en la historia no tienen un vínculo, aparecen y desaparecen. Lo que crea ciertas lagunas en la trama. Es interesante analizar las relaciones que de ello se crean, unas mucho más fuertes que otras.

### **3.3.1. PERSONAJES**

Los personajes en este título tienen que ver todos con la historia de Jodie Holmes, la protagonista y quien controlamos en el juego. Como ya hemos enunciado Jodie está ligada a Aiden, un ente sobrenatural que está unida a ella desde que nació.

Los personajes secundarios que aparecen en este juego tienen que ver con la vida de Jodie y las diferentes etapas que vive. Podemos agruparlos en seis bloques de los que se derivan multitud de personajes: los científicos que la cuidan del *DPA*, los personajes de las misiones con la CIA, los indios navajos, los vagabundos y sus padres adoptivos.

Un eje principal de la trama serán los científicos, Nathan Dawkins que trabaja con Jodie analizando sus poderes, y actuando como un padre putativo a través de la historia. Su

---

<sup>3</sup> *Department of Paranormal Activities*, en español Departamento de Actividades Paranormales



compañero Cole Freeman será la otra persona encargada del cuidado y del análisis de Jodie. Estos dos personajes tienen bastante peso en la historia, Nathan está obsesionado con el *más allá*, sobre todo después de la muerte de su mujer y su hija, y al final de la historia por este motivo enloquecerá. Cole tiene un vínculo afectivo mayor con Jodie, y es quien le ayuda en algunas historias. Por ejemplo le acompaña para conocer a su madre biológica y en otras ocasiones es de quien Jodie se aprovecha, por ejemplo haciendo que Aiden le posea para poder salir del edificio del *DPA*.

En el apartado de la CIA el personaje clave es Ryan Clayton, el agente que se interesa por sus habilidades y de quien Jodie se enamorará. Aparece para quitarnos de los brazos de los científicos, y con el tiempo se encariñara de él. El problema al presentar a este personaje nace de que esto pasa en capítulos seguidos, lo que confunde al jugador. En relación a la CIA hay un personaje que no tiene casi peso en la historia pero sí en el capítulo en el que sale. Salim, el hijo de Gemaal Charrief líder político de Somalia al que Jodie tiene que matar pensando que se trata de un señor de la guerra. El niño ayuda a Jodie a escapar de sus enemigos en este capítulo y verá como matan a su padre. Es el detonante de que Jodie no quiera ser un instrumento para los intereses de la CIA.

Los padres adoptivos, Susan y Philip, muestran el miedo que tiene la gente a los poderes de Jodie. Los padres biológicos, Norah Gray y Jonathan Nichols, aparecen en la trama de forma esporádica. El padre aparece enunciado, y la madre sale presente y muestra el engaño que ha vivido Jodie desde que nació. Fueron separadas ya que estaba embarazada de mellizos, y las almas de ambos se fusionaron en el cuerpo de Jodie al nacer su hermano Aiden muerto. Su madre se encuentra en un psiquiátrico sedada de por vida para que no pudiera conocer a su hija, cuando Jodie la conoce tiene que decidir si dejarla como está o matarla y liberar su alma.

Los vagabundos que aparecen en la historia solo tienen repercusión en un capítulo titulado *Sin techo*, en el que aparecen Stan, líder de los vagabundos y que incita a Jodie a estar con ellos; Martes, mujer que está embarazada y que dará luz con la ayuda de Jodie a Zoey; Jimmy, adicto a las drogas; y Walter. A través de ellos se muestra un eslabón muy desfavorecido de la sociedad, son vapuleados por gamberros y tienen que vérselas con muchos inconvenientes para sobrevivir. Al final del juego puedes elegir

volver a verlos si eliges a Zoey, curiosamente sus vidas han cambiado y ya ninguno es vagabundo, y parece ser que la niña, Zoey, tiene los mismos poderes sobrenaturales que Jodie, puede relacionarse con almas.

Los indios navajos son otro de los grupos que muestra el juego. Paul es el patriarca de la familia, tiene dos hijos Cory y Jay, y todos ellos viven con la madre de Paul, Shimasani, una mujer anciana que no se puede comunicar. En el capítulo de los navajos aparece también un espíritu maligno que vencerán entre todos, Yé'itsoh, como este aparecerán más en el juego al estilo de *jefe final*. Otra posibilidad en el final del juego es reunirse con Jay, y volver a encontrarte con estos personajes, pero al igual que los vagabundos, estos solo aparecen en un capítulo del juego, lo que hace un poco extraño ambos desenlaces. Los otros finales son seguir con Ryan o continuar sola.

Los otros personajes son los adolescentes del capítulo *La fiesta*, que intentan reírse de ella y acosarla. En el capítulo *Como otras chicas* en el que Jodie ha quedado con unos adolescentes que pueden ser los mismo del otro capítulo, otros personajes el bar *Red House* que intentan violarla. Aparecen más personajes en la trama, son SWAT, policías, de la DPA, o tienen que ver con las misiones de la CIA.

## 4. LO QUE SE MUESTRA EN LOS JUEGOS

Los juegos muestran numerosas acciones, personajes e instituciones que completan el *mundo ludoficcional*. Dentro de ellos se muestran diversos valores, por ello para empezar a sentar unas bases trataremos de entender este término polisémico y complejo de acotar. Lo acotaremos para proseguir con los valores con los que queremos tratar el análisis.

### 4.1. SOBRE VALORES

Los valores sociales ejercen una fuerte presión sobre las personas para que éstas conformen su conducta a ellos. Esto quiere decir que los valores actúan como criterios y guías del comportamiento de las personas. [...] Además, los valores están estrechamente relacionados con las pautas de comportamiento, con los roles sociales y con los procesos sociales, así como con todo el sistema de estructuración de una sociedad. (Picó y Sanchis, 2014; 72)

Los valores pueden ser catalogados de muy diversas formas, al ser un término polisémico. Ortega y Gasset en su obra *Introducción a una estimativa: Qué son los valores* (2004: 12) cuenta que la palabra valor siempre ha sido utilizada pero pocas veces definida, que se recurre a este vocablo cuando «parecen inservibles todos los demás conceptos para entender ciertos fenómenos». En este trabajo plantearemos valores morales, culturales y religiosos, concretamente: la paz, el bien, la justicia, la libertad y la amistad. Al enunciar estos, trataremos también los contrarios, y algunos que estén en consonancia, además de contar con dos apartados sobre el alma y la sociedad.

La esencia de los valores es su valer, el ser valiosos. Ese valor no depende de apreciaciones subjetivas individuales; son valores objetivos, situados fuera del tiempo y del espacio. Los principales serían: paz, amor, justicia, generosidad, diálogo, honradez, etc. (Carreras, 1995: 19)

No hay ningún acuerdo universal en cuanto a un parámetro o regla para realizar una selección o división de los valores. De hecho es un debate aún vigente en la actualidad, como expone Rebeca Díez Somavilla en su tesis (2016: 50), lo que si podemos enunciar es que podemos hacer distinción o basarnos en las ya enunciadas por otros académicos por ejemplo por una perspectiva objetiva o subjetiva de los valores. Estas perspectivas se entremezclan en ocasiones, y las jerarquías creadas tienen más sentido en lo estudiado por la sociología, ya que es donde se necesitan unos valores comunes y

concretos. Estos se recogen en los principales estamentos y ordenamientos jurídicos de los poderes públicos, por ejemplo en nuestra Constitución.

Los valores sociales ejercen una fuerte presión sobre las personas para que éstas conformen su conducta a ellos. Esto quiere decir que los valores actúan como criterios y guías del comportamiento de las personas. (Picó y Sanchis, 2014; 72)

Después de haber visto toda la teoría sobre mundos ludoficcionales, y los personajes que aparecen en ambos juegos, tendremos que dar algún aporte sobre la sociedad que se enuncian en ellos, y Picó y Sanchis (2014; 72) exponían que «los valores son abstractos y muchas veces ambiguos y contradictorios. No todas las culturas atribuyen el mismo valor a los mismos objetos o elementos sociales; y dentro de una cultura los valores se nos presentan jerarquizados, por eso se habla de escala de valores». En este trabajo no vamos a realizar ninguna escala, solamente podremos exponerlos brevemente.

La « sutileza» de los videojuegos como herramienta de transmisión de valores se basa no en la reproducción directa y clara de un determinado mensaje estructurado, sino en la asociación de determinadas consecuencias —positivas o negativas— a determinadas acciones. (Rodríguez Prieto, 2016: 205)

#### **4.1.1. PAZ**

La paz es la renuncia de los ciudadanos y de los países a utilizar la violencia unos contra otros y la decisión explícita de someterse a leyes comunes. (Savater, 2007: 59)

Según Savater (2007: 81) la tolerancia «es la disposición cívica a convivir armoniosamente con personas de creencias diferentes y aún opuestos a las nuestras, así como con hábitos sociales o costumbres que no compartimos». En la mayoría de juegos, y en los analizados ocurre, prima la acción de los personajes que se controlan sin importar lo que le pueda ocurrir a los personajes adyacentes. En estos títulos es diferente ya que si no te preocupas de los demás personajes, estos podrán morir si no decides salvarlos en determinados momentos. Toda ficción necesita de cierto conflicto y los juegos no son una excepción.

Los hombres buscamos la paz porque en ella nos sentimos más libres, es decir, más autónomos al estar menos amenazados. (Savater, 2007: 59)

En cuanto a su contrario, la guerra, que es lo que más se muestra en ambos juegos, decía Simon Parkin (2016: 132) que «los videojuegos tienden a sanear la violencia y, por lo tanto, no permiten al jugador entender las consecuencias de sus actos». La guerra en ambos juegos es eje principal en algunos momentos de la trama, y el diseñador tiene la responsabilidad de programar las reacciones de las víctimas para transmitir de alguna forma el dolor y el daño inflingido. Se ve bien reflejado en el personaje de *Beyond*, Salim, que después de ayudarnos y salvarnos la vida, se da cuenta que matamos a su padre, un líder político de Somalia. En este personaje vemos la humanidad al ayudarnos en una situación difícil, y posteriormente se ve la ira y la traición al ver que hemos matado a su padre.

En uno de sus pensamientos Wittgenstein exponía que la ciencia y la industria que conllevan el progreso deciden las guerras o eso era lo que parecía (Wittgenstein, 2013: 120), en este caso se ve que en ambos juegos los detonantes tienen que ver con la ciencia y los avances que se producen tanto con los androides como con los entes. En uno se ve de forma muy clara como los científicos intentan analizar lo paranormal del espíritu que está dentro de la protagonista, Jodie. Y en el otro se muestra como los progresos de los androides que han creado los humanos pueden no seguir funcionando para lo que fueron creados.

El conflicto debe mirar al cambio y superación de las relaciones contradictorias que los humanos tenemos con la naturaleza y entre nosotros mismos a través de las técnicas, la organización y la división del trabajo social. (Picó y Sanchis, 2014: 271)

La aparición del conflicto y la forma de erradicarlo es clave en el devenir de los juegos, y base fundamental de su trama.

#### **4.1.2. BIEN**

La naturaleza genuina de los valores aparece con mayor claridad cuando se advierten sus propiedades. En efecto, un valor es siempre o positivo o negativo. Por el contrario, las realidades no son nunca *sensu stricto* negativas. No hay nada en el mundo del ser que sea negativo en el pleno sentido en que lo es la fealdad, la injusticia o la torpeza. (Ortega y Gasset, 2004: 35)

El bien y su contrario, el mal, son algo plenamente subjetivo, y depende de cómo se muestre en un videojuego, lo que en nuestra sociedad o mundo se considere bueno en el

juego puede ser considerado como malo. En estos casos concretos, partimos de dos juegos donde las personas que controlamos son las que se presupone que realizarán el bien. Pero siempre hay excepciones.

Las percepciones de ambos juegos pueden ser diversas. En *Detroit* podemos tomar por buenas las intenciones de Cyberlife o las intenciones de los divergentes, el juego da a elegir a través de Connor. En *Beyond*, podemos alborotar o comportarnos en numerosas acciones a través de Aiden. En las manos del jugador está esta elección. Las acciones que podemos realizar a través del mando son muy diversas, y algunas son obligadas por la trama. No puedes elegir no matar a alguien en *Beyond* aunque quieras, porque si no la trama no continuaría. La violencia y las muertes tienen que estar justificadas a través de la historia, existen juegos que se basan simplemente en estas premisas, pero en los juegos analizados la violencia no es el fin último, sino un medio para llegar a un fin. De hecho en la multitud de matanzas que se pueden apreciar en las peleas que tienen Jodie y Aiden contra las personas que les persiguen o los quieren atrapar, no se aprecia que se ensalcen estos comportamientos, se tienen que dar por mera supervivencia de nuestros personajes.

La mayoría de los asesinatos virtuales no dejan ninguna marca en la mente porque no tienen ningún significado fuera de su contexto. (Parkin, 2016: 120)

Normalmente en un videojuego cuando realizas algún mal de este tipo es para conseguir los logros propuestos, o en estos casos pasar a la siguiente escena y que la historia prosiga. La violencia de los juegos es sistémica: su propósito es llevar al jugador a la victoria o la derrota, no a una reflexión. En estos juegos podemos apreciar que en ciertos momentos sí, ya que te deja elegir por ejemplo en *Detroit* si realizar una marcha pacífica o matar a un grupo de policías humanos.

No hace falta pensar demasiado para entender que nuestros juegos son violentos porque reflejan nuestra cotidianidad, sea individual o colectiva. Nos ofrecen una forma de explorar ese rasgo dentro de los límites seguros y ficticios, lo que nos permite enfrentarnos a nuestros instintos más primarios. (Parkin, 2016: 121)

En *Detroit* el sentido del bien y del mal lo elige quien lo juega. El juego no nos juzga, ni nos dice por donde ir. No nos da indicaciones sobre lo que podemos hacer bien o mal, esto lo veremos a través de lo que vaya sucediendo. Los personajes o el futuro de ellos

es más bien quien nos condiciona. Si no te importa nadie dejarás que mueran todos, o si te importan intentarás salvarlos a todos. Connor y Markus pueden ir en el mismo camino o caminos encontrados.

Franz Brentano exponía (2002: 25): «Algo es bueno cuando el modo de referencia que consiste en amarlo es el justo». Bueno va unido a justicia. «Lo bueno primario es bueno en sí mismo, y lo bueno secundario es bueno para otra cosa, como sucede principalmente en lo útil». Esto se ve claro en ambos videojuegos el concepto de utilidad mueve el juego y las tareas dentro de él. Los valores que dotan ambos videojuegos no son ni buenos ni malos en consonancia con el marco del juego, ya que este siempre te proporciona la razón y las consecuencias en un entorno seguro donde explorarlas.

#### **4.1.3. JUSTICIA**

En las sociedades democráticas la vida está llena de desacuerdos acerca de lo que está bien y lo que está mal, de la justicia y la injusticia. (Sandel, 2011: 38)

En los videojuegos tenemos una concepción muy diferente de lo que podríamos tener en una sociedad democrática. El juego crea sus mecanismos, por lo cual, la justicia se tiene que crear y explicar de algún modo. No hay ningún sistema judicial que dicte de modo a determinadas leyes, pero el juego si que te dicta ciertas leyes no escritas y dinámicas que tienes que seguir aunque no sean justas, desde tu perspectiva del mundo. La justicia como dice Sandel (2011: 296) enjuicia, y lo hace a los actos cometidos por las personas. Los juegos a través de lo que te muestran también lo pueden hacer. Se presentan alegatos, los actos los decides tú. Te pueden mostrar injusticias sistémicas, ¿por qué Jodie no puede vivir en libertad?, ¿por qué los androides no pueden tener un terreno donde vivir en paz?, ¿es justo? Tenemos la opción de cambiar las cosas dentro de los márgenes que nos dotan, cosa que en la mayoría de circunstancias en la vida de un individuo no dependen de él mismo, sino de terceras personas.

Los videojuegos ofrecen un camino sencillo hacia el éxito para quienes alcanzan con dificultad sus metas de este lado de la pantalla. (Parkin, 2016: 109)

En la vida hay injusticias, y en los videojuegos se nos permite la oportunidad de experimentar vidas ajenas (Parkin, 2016: 102) y basarnos en la concepción de los personajes que nos ofrecen. Podemos dejar de lado la justicia de nuestro mundo y realizar acciones ilegales incluso.

Juzgar implica representar algo dentro de quien es juzgado. A los personajes principales los juzgamos por sus acciones y el juego nos va dilucidando su vida, pero los personajes secundarios son ilustraciones dadas que nos representan el contexto y el fondo de la sociedad que crea el juego. (Brentano, 2002: 22)

En estos juegos la justicia se muestra de forma parecida en el fin, ya que en ambos juegos quieren romper el *establishment* establecido dentro de sus vidas. En *Beyond* la vemos a través de una fuerte jerarquía militar, Jodie está inmersa en un entramado clandestino por los poderes que tiene, y pasará toda su vida queriendo revertir esa situación. En *Detroit* es diferente, porque podemos elegir entre mantener el orden establecido, o romperlo. Dos personajes rompen las leyes desde el principio, pero Connor no lo hace hasta el final, apoyando una revolución que puede prosperar gracias a él. Se muestra la represión a través de los personajes, y las injusticias que tienen que vivir en sus vidas.

#### **4.1.4. LIBERTAD**

La libertad es imprescindible para establecer responsabilidades, porque sin *responsabilidades* no se puede articular la convivencia en ningún tipo de sociedad. (Savater, 1999: 155)

La libertad es un valor complejo, ya que tendemos a querer ser libres en todo momento, y eso es una falacia, ya que ser libres depende de las situaciones en las que nos encontremos y la posibilidad de elegir o no nuestras decisiones, según si estamos condicionados o no, la libertad total no existe. La libertad implica según Savater (1999: 153) que «los humanos orientamos nuestra actividad de acuerdo a intenciones», y estas intenciones pueden acarrear *arrepentimiento* debido a nuestra autoconciencia. (Savater, 1999: 161) Sartre ya marcó unas bases en las que el individuo elegía no solo sus acciones particulares, sino también sus actitudes, proyectos, objetivos, valores o estilos de vida. (Stevenson y Haberman, 2010: 231)



Las implicaturas que conlleva la autoconciencia y libertad se muestran de forma muy clara en *Detroit: Become Human*. La búsqueda de la libertad, se narra a través de los tres personajes, una libertad individual, grupal y de las ataduras propias de la psique al romper las ataduras con tu mente para liberar tu alma consciente.

Jodie en *Beyond* de igual forma quiere una libertad de acción, de poder realizar las intenciones que tiene en su mente. Pero lo que no valora en las primeras instancias de su vida, en la infancia y la adolescencia, son las responsabilidades que conlleva realizar sus propias intenciones. Si las llevara a cabo, gente podría salir dañada por los poderes que tiene Aiden. La búsqueda de la libertad es constante en las historias ficcionales que plantean ambos títulos, en esta búsqueda se busca también una igualdad de oportunidades o una ciudadanía plena.

La ciudadanía democrática es la forma de organización social de los *iguales*, frente a las antiguas sociedades triviales formadas por *idénticos* y las sociedades jerarquizadas que imponen desigualdades «naturales» entre los miembros de la comunidad. (Savater, 2007: 9)

En la historia de *Detroit* los androides no son ciudadanos por ser meras máquinas creadas por los humanos, y en la de *Beyond* Jodie se va a sentir supeditada por sus poderes. La libertad de los protagonistas se ve coartada por el devenir de sus historias. A esto le tenemos que sumar los sistemas en los que se basan los videojuegos, no te pueden dejar ser libre totalmente, está subordinado al medio.

Conocer la verdad es la más valiosa actividad que un humano puede ejercer. Es pues la filosofía el camino óptimo para ser felices. La búsqueda de la verdad, del saber, requiere desarrollar virtudes que nos encaminen hacia estos objetivos: razonar adecuadamente, reflexionar, ser intelectualmente honestos. (Latorre, 2019: 200)

#### **4.1.5. AMISTAD**

La amistad autenticada es comprender y compartir el sufrimiento y el gozo del otro, y *ayudarle en su tarea*. (Yepes Stork, 2001: 142)

La amistad es uno de los pilares en la trama de cualquier historia de ficción, y también lo son en estas dos. En el apartado de personajes de cada juego ya hemos tratado las amistades y personajes que aparecen en cada uno de los juegos. Pero hay que hacer distinguir en cuanto a la forma y el fondo de estas amistades o personajes secundarios.

Por un lado la familia, es uno de los pilares sociales, e institución de socialización más importante, (Picó y Sanchis, 2014; 203) cosa que se aprecia en ambos juegos. La ausencia de familia hace que se creen otros vínculos subsidiarios con entramados de amistad o de familias putativas. En *Beyond* la falta de los padres de Jodie y de los padres adoptivos hacen que Cole y Nathan, los dos científicos, sean la única familia que tenga Jodie. Lo mismo pasa con los androides que aparecen en *Detroit*. Kara crea su familia con Alice creando un vínculo materno filial, al igual que el dueño de Markus con él. Las amistades se construyen, se deben de llevar a cabo por medio de los diálogos, de los actos, a veces interviene el interés común o son interesadas. En estos juegos se crea una fuerte influencia por el miedo a ser rechazado, se hace patente en *Beyond* cuando interactuamos con otros adolescentes y quien lo juega siente el rechazo por ser diferente. Lo mismo ocurre en *Detroit* con los divergentes, pero por el miedo de ser descubiertos y de que acabe con sus vidas. Estos sucesos crean en quienes los juegan una empatía hacia los personajes, y el jugador se puede familiarizar con los problemas a los que se enfrentan. Se puede dar lugar al amor, y también al odio. En el sentido familiar, del cual ya hemos hablado, y también en el romántico, como vemos con Jodie y Ryan, y con Markus y North.

El odio también se da en ambos juegos, por miedo a lo desconocido, odia a Aiden por lo que pueda causar con sus poderes, odio a los androides porque le quitan el trabajo a los humanos, sustituir tareas humanas, etc. Por ejemplo en una escena en la que Connor tiene que buscar a Hank dentro de un bar, podemos apreciar cómo las personas que se encuentran dentro de él miran con desprecio al androide, además el establecimiento se trata de un local antiandroides.

Uno ama lo que otro odia. (Brentano, 2002: 26)

#### **4.2. ALMA**

El alma es el lugar de nuestras emociones primarias y complejas, el cuerpo el de nuestras sensaciones. Lo único que podemos pensar como eterno y separado del cuerpo humano es esa indefinible alma. (Latorre, 2019: 274)

El alma no sería como tal un valor, sino consecuencia de ellos. Es algo tratado en los juegos de una forma muy peculiar. En *Beyond* es algo más explícito ya que directamente nos trasmite de forma directa los *entes* y el *más allá*. Habla de la inmortalidad del alma, no expira con el cuerpo sino que pasa a otro mundo, el *más allá*. Trata de las pasiones que genera el comportamiento de Jodie a lo largo de todas las edades en las que se nos presenta, la niñez, la adolescencia y la etapa adulta se caracterizan por las peculiaridades que tiene cada una de ellas. También crea en ellas una conciencia, ya que Jodie va tomando forma, y quiere ser libre. En *Detroit* eso se ve a través de los androides. Tienen sentimientos y por ello se creen iguales a los humanos.

El hombre es la mejor imagen del alma humana. (Wittgenstein, 2013: 101)

Los personajes son reflejos de personas, aunque en realidad no lo sean como pasa con los androides. Presentan una conciencia, unas pasiones y un deseo por la inmortalidad y apego al mundo en el que viven.

Cada diseño es una realidad virtual que refleja nuestro mundo de cierta manera, y sin embargo, también se borra en él la única certeza nuestra existencia: su fugacidad. (Parkin, 2016: 237)

Esta fugacidad se ve reflejada en la diferencia entre humanos y androides. La mente de un androide se puede implantar en otro cuerpo, por lo que si morimos con Connor enviarán otro cuerpo para que finalice su misión. Hank nos intenta incitar a poder ver la conciencia de Connor y su alma. Los personajes al ser *autónomos* tienen diferentes concepciones, dentro de ellas se elige la forma en la que se quiera desarrollar. Manifiestan sus dudas, miedos y objetivos. (Planells, 2015: 139) La construcción del personaje es un poco dispar.

La palabra alma encierra un abismo de ideas contradictorias, un pozo en el que la especie humana ha ido vertiendo juicios y prejuicios sin fin. [...] Decía el filósofo Ludwig Wittgenstein: «Sobre lo que no podemos hacer hablar, hemos de pasar por encima en silencio». Lo correcto parecería pues no hablar del alma como algo atribuible a una inteligencia artificial. (Latorre, 2019: 267)

El alma sublima a la especie humana, de ahí su indefinición y su omnipresencia en el pensamiento de los mayores filósofos de la historia. No es algo tangible. (Latorre, 2019: 270) Nos angustiará saber a quién amamos, quién nos ama, por qué vivimos, qué sentido tiene todo. Esto les pasa a los personajes que se controlan en el juego.

#### 4.2.1. RELIGIÓN

La religión es uno de los soportes de las sociedades, es la encargada de regir los valores religiosos, lo sagrado, lo divino, las creencias, la fe... En este caso solo hemos analizado el alma, pero hay conceptos que son dignos de destacar. Las creencias son «convicciones sobre la naturaleza última de la realidad cuyo carácter verdadero o falso no tiene por qué ser científicamente comprobable» (Picó y Sanchis, 2014: 74), en los juegos se emiten ciertas creencias sobre la fugacidad de la vida, lo sagrado y creencias particulares. En ambos títulos se muestran ciertos sistemas de creencias, a través de ofrendas y espíritus, pero no se manifiesta todo el entramado que constituye una religión. En *Detroit* sí se explicita sobre la creencia de un dios por parte de los androides llamado *r49* al que algunos de los divergentes le realizan ritos. También por parte de los humanos, ya que podemos ver al principio de la historia de Markus que existen predicadores que advierten de los peligros que encierran los androides. Pero no muestran como tal ninguna institucionalidad. En *Beyond* se reconocen de forma clara el más allá, los espíritus que habitan entre los dos mundos y las creencias del pueblo Navajo.

En nuestra tradición cristiana, la respuesta más popular a este embrollo es recurrir a Dios creador. Dejando aparte la respetable piedad de cada cual, se trata de intentar explicar algo que entendemos poco por medio de lo que no entendemos nada. El universo y su origen son difícilísimos de comprender, ¡pero anda que Dios...! La eternidad y la infinitud de Dios provocan el mismo desconcierto que la eternidad y la infinitud del universo. (Savater: 1999: 133)

Estos resquicios de religión que se muestran en ambos juegos no son del todo desarrollados, por lo que no podemos decir que tengan un peso central en lo que se muestra en los juegos. En cambio sí podemos decir que las creencias y la fe de los personajes se catalogan como positivistas, ya que se tiende más a creer en el conocimiento científico que en el religioso. Nos lo reflejan los avances científicos y las personas que los realicen en cada juego.

[Los videojuegos] Son una forma de alejarnos de la realidad durante un instante que nos permitirá comprendernos mejor a nosotros mismos en el mundo que vivimos cuando, por fin, estemos listos para regresar a él. (Parkin, 2016: 176)

### 4.3. SOCIEDAD

Los videojuegos y su industria son parte de los procesos sociales que conforman nuestras sociedades. La reflexión sobre estos productos culturales significa también repensar la sociedad. (Rodríguez Prieto, 2016: 37)

Las sociedades proyectadas en estos juegos analizados no son muy diferentes a las reales, salvo por el añadido de ciencia ficción. Dentro de cada juego esta intrínsecamente creada una sociedad utópica en la que los parámetros creados son semejantes a la lógica del mundo real, con sus sistemas y sus normas.

En el momento de poner los sistemas que rigen sus mundos virtuales, los desarrolladores de videojuegos son creadores omniscientes con el poder de un dios. El creador suele empezar por las leyes naturales: coloca las montañas y distribuye los valles de su mundo. (Parkin, 2016: 64)

Los juegos muestran unas sociedades complejas, pero como es obvio no de tal magnitud como las que existen en la realidad. Los procesos de socialización son parecidos a los que se muestran en el mundo real, según Rocher (Picó y Sanchis, 2014: 97): «el proceso a través del cual la persona humana aprende e interioriza, en el transcurso de su vida, los elementos socioculturales de su medio ambiente», incorporándolos a su personalidad y bajo la influencia de las experiencias con agentes sociales y adaptándose a entornos sociales donde vive. Todo esto se desarrolla en un ambiente manejable seguro y casi siempre fiable.

Las leyes naturales rigen la salida y la puesta del sol. Determina la fuerza de atracción de la gravedad, los tiempos de las estaciones, la gestación de un embarazo, la dirección en que fluyen los ríos, la polinización de las flores, la necesidad de agua y amor. (Parkin, 2016: 62)

En cuanto a la estructura de las sociedades se crean en base a ciertos parámetros reales, como podemos apreciar en los estamentos e instituciones americanas en ambos juegos, como la Presidenta Warren en *Detroit* o la CIA en *Beyond*. Los videojuegos muestran las desigualdades de los sistemas que tenemos en nuestra sociedad, pero ficcionándolos. En su mundo se cimientan reglas y sistemas invisibles a los ojos de quien lo juega en un sentido aparente, ya que el planteamiento principal de estos juegos es contar una historia no realizar la radiografía de una compleja sociedad. Estas partículas culturales nos pueden proporcionar un excelente espacio de reflexión para pensar sobre la sociedad actual. (Rodríguez Prieto, 2016: 223)

## 5. CONCLUSIONES

Los videojuegos basan parte de sus sistemas de enunciación de valores a través de los mundos que se crean en los sistemas de ficción tradicionales (el cine o la literatura). A través de la narrativa, y de la construcción de mundos se desarrolla una trama en la que el fin último del medio es contar una historia, además de entretener. En estos casos en las construcciones se dan unos mundos muy extensos, pero con vacíos y algunas contradicciones que hemos expuesto en parte en el trabajo.

En este medio el jugador, al contrario que el lector o el espectador, es un objeto activo dentro de la trama, porque tiene capacidad de elección, por lo que como hemos enunciado, sus propios valores pueden condicionar el devenir de la historia. Las valoraciones del jugador se darán a través de los personajes que aparecen, y el mundo coral que se genera. Se tendrá la opción de cambiar las cosas dentro del mundo propuesto, ayudaremos a los personajes a solucionar sus problemas, o podremos crearles otros, dependiendo de lo que se escoja.

Ambos juegos quieren transmitir temas muy complejos, y en el transcurso de estos se ve que no se ha llegado a conseguir que la historia o la trama sea tan potente como se ha anunciado en el principio o en el final, que podríamos considerar como los puntos claves de ambos títulos. La acción que ocurre entre medias incluso algunos capítulos, pueden considerarse como relleno, o ampliación del *mundo ludoficcional*. Hay momentos puntuales de máxima potencia que realmente crean en el jugador el planteamiento de cómo podría reaccionar ante la misma situación en su propia vida. También es importante los extras que solo se dan en *Detroit* que hacen que el jugador tenga más información sobre el mundo creado.

El nacimiento, la vida, la creación, el orgullo, la muerte, la política, la revolución, la libertad... Son términos que aparecen en los títulos, y que no se pueden llegar a concluir del todo. Uno de los atractivos de los videojuegos consiste en ofrecer una forma de comprender el mundo que nos rodea en proporciones manejables, esto se consigue en estos títulos, pero los planteamientos con los que se muestran en ellos no se llegan a conseguir del todo. Al final tienen los problemas de coherencia de cualquier otro producto de ficción.

## 6. FUENTES CONSULTADAS

ABITBOL, Pablo y BOTERO, Felipe. (2005) "TEORÍA DE ELECCIÓN RACIONAL: estructura conceptual y evolución reciente", en *Colombia Internacional*, nº62: 132-145.

ALTOZANO DAVO, José. (2017). *El videojuego a través de David Cage*. 3ª ed. Sevilla: Héroes de Papel.

BRENTANO, Franz. (2002). El origen del conocimiento moral. 2ª ed. Madrid: Tecnos.

CAGE, David. (2018). "Cómo los videojuegos convierten a los jugadores en narradores". en Ted.com: en [https://www.ted.com/talks/david\\_cage\\_how\\_video\\_games\\_turn\\_players\\_into\\_storytellers?language](https://www.ted.com/talks/david_cage_how_video_games_turn_players_into_storytellers?language)

CARRERAS, Llorenç. (1995). *Cómo educar en valores*. 3rd ed. Madrid: Narcea Ediciones.

CIAURRIZ VELASCO, Fermín. (2009). "Persuasive games. The expressive power of videogames." en *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura*, 293-297.

CUADRADO, Alfonso. (2013). "Acciones y emoción: un estudio de la jugabilidad en Heavy Rain." En: Scolari, C. ed., *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*.. Barcelona: Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona.

DÍEZ SOMAVILLA, Rebeca. (2016). Los valores educativos y las competencias en los videojuegos de la TDT infantil española. Doctorado. Universidad Politécnica de Valencia.

ETXEBERRIA-BALERDI, Félix. (2016) "Videojuegos y educación". en *Education in the Knowledge Society (EKS)*. en <http://revistas.usal.es/index.php/eks/article/view/14154>

LATORRE, José Ignacio. (2019). *Ética para máquinas*. 1ª ed. Barcelona: Ariel.

PARKIN, Simon. (2016). Muerte por videojuego. 1ª ed. Madrid: Turner.

- NEWMAN, James. (2004). *Videogames*. London: Routledge.
- ORTEGA Y GASSET, José. (2004). Introducción a una estimativa. ¿Qué son los valores?. Madrid: Ediciones Encuentro.
- PICÓ, Josep, y SANCHIS, Enric. (2014). *Sociología y sociedad*. 3ª ed. Madrid: Tecnos.
- PLANELL, Antonio J. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción*. 2ª ed. Madrid: Ediciones Cátedra.
- RODRÍGUEZ PRIETO, Rafael. (2016). Videojuegos. La explosión digital que está cambiando el mundo. 1ª ed. Sevilla: Héroes de Papel.
- SANDEL, Michael J. (2011). *Justicia. ¿Hacemos lo que debemos?*. Barcelona: Penguin Random House Grupo Editorial. Debolsillo.
- SANTIAGO GUERVÓS, Javier de. (2005). Principios de comunicación persuasiva. 2ª ed. Madrid: Arco Libros.
- SAVATER, Fernando. (1999). *Las preguntas de la vida*. 6ª ed. Barcelona: Ariel.
- SAVATER, Fernando. (2007). Diccionario del ciudadano sin miedo a saber. 2ª ed. Barcelona: Ariel.
- SCHOPENHAUER, Arthur. (2002). Aforismos sobre el arte de saber vivir, La moral , El arte de tener siempre la razón. 1ª ed. México: Alama.
- SCOLARI, Carlos A. (2013). Homo Videoludens 2.0. De *Pacman* a la *gamication*. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona. Barcelona.
- STEVENSON, Leslie. y HABERMAN, David L. (2010). *Diez teorías de la naturaleza humana*. Madrid: Cátedra.
- TOST, Gina y BOIRA, Oriol. (2015). Vida extra. Los videojuegos como nunca los has visto. 1ª ed. Barcelona: Grijalbo.
- WITTGENSTEIN, Ludwig. (2013). *Aforismos cultura y valor*. 3ª ed. España: Austral.
- YEPES STORK, Ricardo. (2001). *Entender el mundo de hoy*. 4ª ed. Madrid: Rialp.